ÉCORCE

Notre monde a été envahi et détruit par la forêt.
Tu survis dans ce bourbier, amnésique, au milieu des bêtes et des monstres.

FEUILLE DE PERSONNAGE

Nom :

Description :

Espèce: Corax

Penchant : ambivalence

Malédiction :idolâtrie

Force : bloque les contaminations

Handicap : pestiféré.e

État :

0 Aux abois

- possibilité d'avoir un flachebacque ou un réflexe de vétéran (coûte 1 PV)

0 Au supplice

- possibilité de repasser aux abois en échange d'un pétage de câble

CARACTÉRISTIQUES (modificateur)

VIANDE : 7

OS : 11

NERFS: 9

CRÂNE : 6 -1

TRIPES : 15 +1

GUEULE : 7

Points de vie

Max : 2

Actuel :

TRAITS DISTINCTIFS

- Corax (peut générer un souvenir venu de la mémoire générationnelle, coûte 1 PV)
- Corax (peut se transformer à volonté en humain, corbeau ou humain à tête de corbeau. Sous forme corbeau, les vêtements tombent, et le moindre dommage encaissé amène à 0 PV)
- Les ennemis ont -1 en sauvegarde contre mes sorts

COMBAT

Armes : mains nues (1d3 dégâts) ; Un lance-pierre (1d3 dégâts)
Armure :

SOUVENIRS & SORTS EN MÉMOIRE

1 Rituel : repousser les morts-vivants
2 Rituel : asservir les morts-vivants
3 Rituel : En honneur de la déesse-mémoire, oublie un de tes souvenirs le plus précieux. Choisis une émotion que ressent quelqu'un, et cette personne redécouvrira à quel souvenir cette émotion est liée.
4 Souvenir : Un rituel de fausses funérailles pour s'habituer à la mort, avec lecture de son testament, éloge funèbre de ses camarades, et veillée aux chandelles
5
6
7
8
9
10

OBJETS & SERVANTS

1 Un chariot rempli de cages à moineaux qui détectent différentes choses
2 Animal : le chien confident. Il adore se baigner
3 Un lance-pierre (1d3 dégâts)
4
5
6
7
8
9
10

ÉCORCE

Notre monde a été envahi et détruit par la forêt.
Tu survis dans ce bourbier, amnésique, au milieu des bêtes et des monstres.

FEUILLE DE PERSONNAGE

Nom :

Description :

Espèce: Maletronche (Bouchàdoigts)

Penchant : sauvagerie

Malédiction : idolâtrie

Force : jauge bien les gens

Handicap : Ne perçoit pas l'emprise

État :

0 Aux abois

- possibilité d'avoir un flachebacque ou un réflexe de vétéran (coûte 1 PV)

0 Au supplice

- possibilité de repasser aux abois en échange d'un pétage de câble

CARACTÉRISTIQUES (modificateur)

VIANDE : 12

OS : 10

NERFS: 12

CRÂNE : 12

TRIPES : 12

GUEULE : 10

Points de vie

Max : 3

Actuel :

TRAITS DISTINCTIFS

- Maletronche : j'ai des doigts à la place des dents, je ne peux pas parler distinctement, mais ma bouche peut servir de main
- malus de 2 en social avec les humains, bonus social de 2 avec les maletronches

COMBAT

Armes : mains nues (1d3 dégâts) ;
Armure : vêtement de chasse qui confère +6 en défense et +6 en attaque contre les personnes qu'on aime.

SOUVENIRS & SORTS EN MÉMOIRE

1 Rituel : asservir les morts-vivants
2 Rituel : Vas voir les trois pires commères du secteur, divulgue à chacune une version différente d'une même rumeur. L'une d'entre elle va devenir vraie, et le dieu-rumeur prendra de la force.
3
4
5
6
7
8
9
10

OBJETS & SERVANTS

1 Une tête d'enfant empaillée
2 Armure : vêtement de chasse qui confère +6 en défense et +6 en attaque contre les personnes qu'on aime.
3 des yeux de poule
4 un cruchon d'eau de mémoire
5
6
7
8
9
10

ÉCORCE

Notre monde a été envahi et détruit par la forêt.
Tu survis dans ce bourbier, amnésique, au milieu des bêtes et des monstres.

FEUILLE DE PERSONNAGE

Nom :

Description :

Espèce: humanité

Penchant : ambivalence

Malédiction : sorcellerie

Force : visage parfait

Handicap : Amnésique (ne se rappelle pas de la mission du groupe)

État :

0 Aux abois

- possibilité d'avoir un flachebacque ou un réflexe de vétéran (coûte 1 PV)

0 Au supplice

- possibilité de repasser aux abois en échange d'un pétage de câble

CARACTÉRISTIQUES (modificateur)

VIANDE : 13

OS : 9

NERFS: 10

CRÂNE : 12

TRIPES : 11

GUEULE : 11

Points de vie

Max : 5

Actuel :

TRAITS DISTINCTIFS

COMBAT

Armes : mains nues (1d3 dégâts) ;
Armure :

SOUVENIRS & SORTS EN MÉMOIRE

1
2
3
4
5
6
7
8
9
10

OBJETS & SERVANTS

1 Parchemin d'armure : rassemble des fétiches, ossements, poupées nécrosées, des ficelles, des verroteries,et têtes d'animaux pour confectionner une armure anti-horlas
2 Armure : un masque de chair pour soustraire ma beauté au regard du monde (je ne veux pas qu'on me soupçonne d'être un horla)
3 Animal : Un merle moqueur
4 1 post-it avec un souvenir : j'ai mangé de la viande noire et cela m'a donné une grande force
5 parchemin non identifié où il est question d'introduire des fourmis noires chez quelqu'un
6
7
8
9
10

ÉCORCE

Notre monde a été envahi et détruit par la forêt.
Tu survis dans ce bourbier, amnésique, au milieu des bêtes et des monstres.

FEUILLE DE PERSONNAGE

Nom :

Description :

Espèce: Corax

Penchant : Ordre

Malédiction : Sorcellerie

Force : Robuste (+6 en OS)

Handicap : Double personnalité

État :

0 Aux abois

- possibilité d'avoir un flachebacque ou un réflexe de vétéran (coûte 1 PV)

0 Au supplice

- possibilité de repasser aux abois en échange d'un pétage de câble

CARACTÉRISTIQUES (modificateur)

VIANDE : 10

OS : 17 +1

NERFS: 6

CRÂNE : 11

TRIPES : 7

GUEULE : 6 -1

Points de vie

Max : 3

Actuel :

TRAITS DISTINCTIFS

- Corax (peut générer un souvenir venu de la mémoire générationnelle, coûte 1 PV)
- Corax (peut se transformer à volonté en humain, corbeau ou humain à tête de corbeau. Sous forme corbeau, les vêtements tombent, et le moindre dommage encaissé amène à 0 PV)

COMBAT

Armes : mains nues (1d3 dégâts) ;
Armure :

SOUVENIRS & SORTS EN MÉMOIRE

1 Souvenir : j'ai fait un sort pour avoir un enfant : j'ai mis au four un bonhomme en pain dans lequel il y avait le cheveu d'un bébé du voisinage. Le horla qui m'a donné cette recette m'a dit d'attendre neuf heures sans regarder dans le four. Mais à mi-cuisson j'ai juste voulu jeter un œil et en fait c'était le bébé du voisin qui était cuit dans le four
2
3
4
5
6
7
8
9
10

OBJETS & SERVANTS

1 Parchemin de transe : Consomme la sève de l'arbre-fou et entre en transe pendant trois heures. Lors du prochain combat, ton mental te dira invulnérable. Sous le coups des armes, tes chairs ne s'altéreront pas, tes os ne se briseront pas
2 Une fiole contenant un pet de Jésus-Christ
3 Un sachet de graines-aux-corbeaux
4 Un roman sans titre, avec un marque-page au milieu
5
6
7
8
9
10

ÉCORCE

Notre monde a été envahi et détruit par la forêt.
Tu survis dans ce bourbier, amnésique, au milieu des bêtes et des monstres.

FEUILLE DE PERSONNAGE

Nom :

Description :

Espèce: Corax

Penchant : ambivalence

Malédiction : sorcellerie

Force : Une personne me protège (Le Père)

Handicap : Pas de réflexes (-6 en Nerfs)

État :

0 Aux abois

- possibilité d'avoir un flachebacque ou un réflexe de vétéran (coûte 1 PV)

0 Au supplice

- possibilité de repasser aux abois en échange d'un pétage de câble

CARACTÉRISTIQUES (modificateur)

VIANDE : 11

OS : 12

NERFS: 5 -1

CRÂNE : 13

TRIPES : 6 -1

GUEULE : 6 -1

Points de vie

Max : 3

Actuel :

TRAITS DISTINCTIFS

- Corax (peut générer un souvenir issu de la mémoire générationnelle, coûte 1 PV)
- Corax (peut se transformer à volonté en humain, corbeau ou humain à tête de corbeau. Sous forme corbeau, les vêtements tombent, et le moindre dommage encaissé amène à 0 PV)

COMBAT

Armes : mains nues (1d3 dégâts) ;
Armure :

SOUVENIRS & SORTS EN MÉMOIRE

1
2
3
4
5
6
7
8
9
10

OBJETS & SERVANTS

1 Mon protecteur (Le Père, un chasseur portant la hure d'une biche blanche. Il lui manque une jambe)
2 Parchemin du couteau mémoriel. Creuse une gouttière dans un couteau. Tu pourras recueillir le sang des personnes que tu blesses afin de faire un sérum mémoriel. La personne que tu as blessée et la la provenance du couteau ont une grande importance dans la qualité du sérum
3 Un plant de racinaire à égrégore
4 un lapin mort qui porte des marques de dents de chien
5 Véhicule : Un tuk-tuk aménagé en marché ambulant, la seule marchandise : des kystes pleins de vers. Autonomie d'essence : 5 quarts
6 Une mixture de peaux, de cheveux et d'ongles différents
7
8
9
10

ÉCORCE

Notre monde a été envahi et détruit par la forêt.
Tu survis dans ce bourbier, amnésique, au milieu des bêtes et des monstres.

FEUILLE DE PERSONNAGE

Nom :

Description :

Espèce: humanité

Penchant : sauvagerie

Malédiction : tuerie

Force : Très agile de ses doigts (+6 en NERFS)

Handicap : Il me manque la main gauche (je suis droitier.e)

État :

0 Aux abois

- possibilité d'avoir un flachebacque ou un réflexe de vétéran (coûte 1 PV)

0 Au supplice

- possibilité de repasser aux abois en échange d'un pétage de câble

CARACTÉRISTIQUES	(modificateur)
VIANDE : 11	
OS : 16	+1
NERFS: 13	
CRÂNE : 6	-1
TRIPES : 9	
GUEULE : 8	

Points de vie

Max : 3

Actuel :

TRAITS DISTINCTIFS

COMBAT

Armes : mains nues (1d3 dégâts) ; Une torche qui consume les souvenirs (1d6 dégâts)
Armure :

SOUVENIRS & SORTS EN MÉMOIRE

1
2
3
4
5
6
7
8
9
10

OBJETS & SERVANTS

1 Une torche qui consume les souvenirs (1d6 dégâts)
2 un bocal contenant la terre de l'exil
3 Un sachet contenant six crottes fossilisées de bêtes sournoises
4 Un péché mortel gravé sur mon front
5 Une roulotte tirée par une mule amnésique
6
7
8
9
10

ÉCORCE

Notre monde a été envahi et détruit par la forêt.
Tu survis dans ce bourbier, amnésique, au milieu des bêtes et des monstres.

FEUILLE DE PERSONNAGE

Nom :

Description :

Espèce: humanité

Penchant : ambivalence

Malédiction : tuerie

Force : A toujours le moral

Handicap : téméraire jusqu'au suicide

État :

O Aux abois

- possibilité d'avoir un flachebacque ou un réflexe de vétéran (coûte 1 PV)

O Au supplice

- possibilité de repasser aux abois en échange d'un pétage de câble

CARACTÉRISTIQUES (modificateur)

VIANDE : 15

OS : 13

NERFS: 11

CRÂNE : 12

TRIPES : 7

GUEULE : 12

Points de vie

Max : 3

Actuel :

TRAITS DISTINCTIFS

COMBAT

Armes : mains nues (1d3 dégâts) ; les restes de mon/ma siamois.e (1d6 dégâts)
Armure :

SOUVENIRS & SORTS EN MÉMOIRE

1
2
3
4
5
6
7
8
9
10

OBJETS & SERVANTS

1 Arme : les restes de mon/a siamois.e (je regagne un de ses souvenirs à chaque fois que je tue quelqu'un avec)
2 une outre de jus de varices
3 Un réseau de nœuds énergétiques tatoué sur tout le corps
4 Compagnon.ne : Une créature qui dissimule son apparence sous des fripes : j'en suis gaga
5 Une pierre venue d'un autre univers
6
7
8
9
10

ÉCORCE

Notre monde a été envahi et détruit par la forêt.
Tu survis dans ce bourbier, amnésique, au milieu des bêtes et des monstres.

FEUILLE DE PERSONNAGE

Nom :

Description :

Espèce: humanité

Penchant : ambivalence

Malédiction : tuerie

Force : Mon appartenance au genre humain ne fait aucun doute

Handicap : crédule

État :

0 Aux abois

- possibilité d'avoir un flachebacque ou un réflexe de vétéran (coûte 1 PV)

0 Au supplice

- possibilité de repasser aux abois en échange d'un pétage de câble

CARACTÉRISTIQUES (modificateur)

VIANDE : 13

OS : 11

NERFS: 12

CRÂNE : 11

TRIPES : 12

GUEULE : 8

Points de vie

Max : 4

Actuel :

TRAITS DISTINCTIFS

- Mon index droit, crochu et fossilisé, peut servir d'arme
- Des excroissances munies de dents sur différents endroits du corps : elles me mordent quand je fais quelque chose qui leur déplaît

COMBAT

Armes : mains nues (1d3 dégâts) ; index droit (1d6 dégâts)
Armure :

SOUVENIRS & SORTS EN MÉMOIRE

1
2
3
4
5
6
7
8
9
10

OBJETS & SERVANTS

1 de la terre de latrines au lourd fumet de mémoire
2 une anguille fossilisée réputée pour être une partie de Legion, le légendaire horla
3 70 caps
4
5
6
7
8
9
10

ÉCORCE

Notre monde a été envahi et détruit par la forêt.
Tu survis dans ce bourbier, amnésique, au milieu des bêtes et des monstres.

FEUILLE DE PERSONNAGE

Nom :

Description :

Espèce: Maletronche : Racineux.se

Penchant : Sauvagerie

Malédiction : Idolâtrie

Force : Savonnette (esquive automatique si annoncée en première action)

Handicap : Stupide (l'arbitre peut demander des jets de crâne)

__État :__

0 Aux abois

- possibilité d'avoir un flachebacque ou un réflexe de vétéran (coûte 1 PV)

X Au supplice

- possibilité de repasser aux abois en échange d'un pétage de câble

__CARACTÉRISTIQUES__	__(modificateur)__	
VIANDE : 7		
OS : 6	-1	
NERFS: 9		
CRÂNE : 6	-1	__Points de vie__
TRIPES : 16	+1	Max : 0
GUEULE : 8		Actuel :

TRAITS DISTINCTIFS

- Si reste au même endroit deux heures de suite, s'enracine
- Peut se nourrir en puisant ses racines dans le sol.
- malus de 2 en social avec les humains, bonus social de 2 avec les maletraits
- Les ennemis ont -1 en sauvegarde contre mes sorts

COMBAT

Armes : mains nues (1d3 dégâts) ; Viande noire (1d6 dégâts, corrosif)
Armure :

SOUVENIRS & SORTS EN MÉMOIRE

1 Rituel : Asservir les morts-vivants
2 Rituel : Roue karmique alimentaire : Pousser un enfant à manger une part importante de soi-même, ce qui permet de développer un pouvoir surnaturel
3
4
5
6
7
8
9
10

OBJETS & SERVANTS

1 De la terre de la tombe d'un médecin (contient fragment d'os, de peau et de tunique)
2 150 caps
3 Viande noire corrosive
4 Portrait de la vierge Marie Notre-Dame de la Garde, gravé au fer rouge sur le torse
5
6
7
8
9
10

ÉCORCE

Notre monde a été envahi et détruit par la forêt.
Tu survis dans ce bourbier, amnésique, au milieu des bêtes et des monstres.

FEUILLE DE PERSONNAGE

Nom :

Description :

Espèce: Humanité

Penchant : Sauvagerie

Malédiction : Tuerie

Force : Tentacule ventral

Handicap : Main gauche faible (droitièr.e)

État :

O Aux abois

- possibilité d'avoir un flachebacque ou un réflexe de vétéran (coûte 1 PV)

O Au supplice

- possibilité de repasser aux abois en échange d'un pétage de câble

CARACTÉRISTIQUES (modificateur)

VIANDE : 15 +1

OS : 15 +1

NERFS: 9

CRÂNE : 10

TRIPES : 12

GUEULE : 9

Points de vie

Max : 3

Actuel :

TRAITS DISTINCTIFS

COMBAT

Armes : mains nues (1d3 dégâts) ; ficus (1d6 dégâts)
Armure :

SOUVENIRS & SORTS EN MÉMOIRE

1 Souvenir : J'ai marché sur la Lune
2
3
4
5
6
7
8
9
10

OBJETS & SERVANTS

1 Un ficus en plastique fossilisé dans son pot
2 Un cor de chasse gravé de fresques de chasses célestes avec des morts-vivants
3 Une boîte à goûter Mickey Mouse
4 Une casserole au fond de laquelle on voit… un monstre !
5
6
7
8
9
10

ÉCORCE

Notre monde a été envahi et détruit par la forêt.
Tu survis dans ce bourbier, amnésique, au milieu des bêtes et des monstres.

FEUILLE DE PERSONNAGE

Nom :

Description :

Espèce: Humanité

Penchant : Sauvagerie

Malédiction : Sorcellerie

Force : Le surnaturel ne me fait pas peur

Handicap : Souffre de vertige

État :

O Aux abois

- possibilité d'avoir un flachebacque ou un réflexe de vétéran (coûte 1 PV)

O Au supplice

- possibilité de repasser aux abois en échange d'un pétage de câble

CARACTÉRISTIQUES (modificateur)

VIANDE : 8

OS : 11

NERFS: 13

CRÂNE : 15 +1

TRIPES : 11

GUEULE : 14

Points de vie

Max : 1

Actuel :

TRAITS DISTINCTIFS

- les ennemis ont un malus de 1 en sauvegarde contre mes sorts

COMBAT

Armes : mains nues (1d3 dégâts) ;
Armure :

SOUVENIRS & SORTS EN MÉMOIRE

1 Souvenir : j'erre dans les couloirs d'un asile psychiatrique
2
3
4
5
6
7
8
9
10

OBJETS & SERVANTS

1 Parchemin de sort : carte du souvenir : la carte parle de trouver une cabane où sont réfugiés des survivants amnésiques, puis de se rendre à un charnier et s'y immerger… afin de retrouver la mémoire.
2 Une Wiimote avec une coque en métal
3 Une pierre blanche percée de petits cratères
4 Un bol en terre cuite contenant de la matière cérébrale
5
6
7
8
9
10

ÉCORCE

Notre monde a été envahi et détruit par la forêt.
Tu survis dans ce bourbier, amnésique, au milieu des bêtes et des monstres.

FEUILLE DE PERSONNAGE

Nom :

Description :

Espèce: Maletronche (poisson-tumeur)

Penchant : Ordre

Malédiction : Sorcellerie

Force : Tir d'élite (réussite automatique, sauf si on veut lancer le dé pour viser le critique)

Handicap : Inapte au corps-à-corps

État :

0 Aux abois

- possibilité d'avoir un flachebacque ou un réflexe de vétéran (coûte 1 PV)

0 Au supplice

- possibilité de repasser aux abois en échange d'un pétage de câble

CARACTÉRISTIQUES (modificateur)

VIANDE : 11

OS : 10

NERFS: 9

CRÂNE : 10

TRIPES : 10

GUEULE : 12

Points de vie

Max : 3

Actuel :

TRAITS DISTINCTIFS

- Amphibie
- Malade : perd 1 PV à chaque crépuscule du fait de ses tumeurs
- malus de 2 en social avec les humains, bonus social de 2 avec les maletronches

COMBAT

Armes : mains nues (1d3 dégâts) ;
Armure :

SOUVENIRS & SORTS EN MÉMOIRE

1
2
3
4
5
6
7
8
9
10

OBJETS & SERVANTS

1 Parchemin de sort : trouver un bouc, lui faire l'amour, permet d'envahir un lieu avec une horde de biquettes assoiffées de sexe
2 Parchemin de sort : où il est question de chercher une perle sous un tas de clopes.
3 Des tatouages représentant des poules pondant des œufs énormes qui leur déchirent le cloaque, dans un décor de forêt insolite.
4 Un paquet de 6 couches bébé dry-night ultra absorbantes
5 Une série d'ingrédients végétaux stockés sous des entailles dans la peau qui ferment avec des fermetures éclair.
6
7
8
9
10

ÉCORCE

Notre monde a été envahi et détruit par la forêt.
Tu survis dans ce bourbier, amnésique, au milieu des bêtes et des monstres.

FEUILLE DE PERSONNAGE

Nom :

Description :

Espèce: Humanité

Penchant : Ambivalence

Malédiction : Tuerie

Force : Réflexes câblés (agit toujours en premier, impossible à prendre en embuscade)

Handicap : Ne peut pas se pencher

État :

0 Aux abois

- possibilité d'avoir un flachebacque ou un réflexe de vétéran (coûte 1 PV)

0 Au supplice

- possibilité de repasser aux abois en échange d'un pétage de câble

CARACTÉRISTIQUES	(modificateur)
VIANDE : 15	+1
OS : 14	
NERFS: 14	
CRÂNE : 7	
TRIPES : 9	
GUEULE : 9	

Points de vie

Max :6

Actuel :

TRAITS DISTINCTIFS

COMBAT

Armes : mains nues (1d3 dégâts) ; cuillers (jet de sauvegarde contre la mort)
Armure : Armure de la bonne conscience (absorbe 2 dégâts à chaque coup)

SOUVENIRS & SORTS EN MÉMOIRE

1 Souvenir : je mange des aliments pourris jusqu'à la moelle
2
3
4
5
6
7
8
9
10

OBJETS & SERVANTS

1 6 petites cuillers, chacune enduite d'un souvenir mortel
2 Arbrisseau avec des racines qui semblent chercher la chair.
3 Armure de la bonne conscience, faite en caps mendiés (150 au total, poids 12 kilos)
4 Une part de tarte tatin qui reste chaude et odorante
5
6
7
8
9
10

ÉCORCE

Notre monde a été envahi et détruit par la forêt.
Tu survis dans ce bourbier, amnésique, au milieu des bêtes et des monstres.

FEUILLE DE PERSONNAGE

Nom :

Description :

Espèce: Humanité

Penchant : Ordre

Malédiction : Idolâtrie

Force : Perçoit l'emprise (tu dois penser à demander à l'arbitre)

Handicap : Bec de grive

État :

0 Aux abois

- possibilité d'avoir un flachebacque ou un réflexe de vétéran (coûte 1 PV)

0 Au supplice

- possibilité de repasser aux abois en échange d'un pétage de câble

CARACTÉRISTIQUES (modificateur)

VIANDE : 10

OS : 8

NERFS: 9

CRÂNE : 7

TRIPES : 15 +1

GUEULE : 10 (+4 avec armure)

Points de vie

Max : 4

Actuel :

TRAITS DISTINCTIFS

- malus de 2 en social avec les humains, neutre avec les maletronches
- les ennemis ont -1 en sauvegarde contre mes sorts

COMBAT

Armes : mains nues (1d3 dégâts) ;
Armure : Armure de samouraï, donne +4 en bonus social, absorbe 6 dommages à chaque coup

SOUVENIRS & SORTS EN MÉMOIRE

1 Rituel : Repousser les morts vivants
2 Rituel : Réparation spirituelle des véhicules : boire de l'essence, avaler des pièces mécaniques du véhicule et passer une nuit collé au véhicule en priant : il retrouvera sa vigueur d'antan.
3
4
5
6
7
8
9
10

OBJETS & SERVANTS

1 Armure de samouraï avec un masque de chauve-souris enduit de rouge à lèvres, donne un bonus de 4 en social. Poids : 32 kilos
2 110 caps
3 cape enduite d'urine de chevreuil
4 Parchemin : où il est question d'explorer son pire cauchemar et d'y sacrifier une personne chère pour s'asservir un prédateur limbique.
5
6
7
8
9
10

ÉCORCE

Notre monde a été envahi et détruit par la forêt.
Tu survis dans ce bourbier, amnésique, au milieu des bêtes et des monstres.

FEUILLE DE PERSONNAGE

Nom :

Description :

Espèce: Humanité

Penchant : Ordre

Malédiction : Tuerie

Force : Hypervision (tu dois penser à demander à l'arbitre)

Handicap : Incapable de tenir une promesse

État :

0 Aux abois

- possibilité d'avoir un flachebacque ou un réflexe de vétéran (coûte 1 PV)

0 Au supplice

- possibilité de repasser aux abois en échange d'un pétage de câble

CARACTÉRISTIQUES (modificateur)

VIANDE : 15 +1

OS : 14

NERFS: 13

CRÂNE : 8

TRIPES : 5 -1

GUEULE : 5 -1

Points de vie

Max : 4

Actuel :

TRAITS DISTINCTIFS

-

COMBAT

Armes : mains nues (1d3 dégâts) ; patte de loup (1d6 dégâts, allonge)
Armure :

2
3
4
5
6
7
8
9
10

OBJETS & SERVANTS

1 Une très longue et grêle patte de loup taillée en pointe
2 Du terreau rempli de graines à oiseaux
3 Une météorite rousse et friable
4 Une bouteille de vin de messe utilisée pour un enterrement
5 Un vieux buggy pourri au toit blindé marqué de traces d'explosion (autonomie carburant : 5 quarts)
6
7
8
9
10

ÉCORCE

Notre monde a été envahi et détruit par la forêt.
Tu survis dans ce bourbier, amnésique, au milieu des bêtes et des monstres.

FEUILLE DE PERSONNAGE

Nom :

Description :

Espèce: Humanité

Penchant : Ambivalence

Malédiction : Tuerie

Force : accro à la hauteur et à la vitesse

Handicap : aveugle

État :

0 Aux abois

- possibilité d'avoir un flachebacque ou un réflexe de vétéran (coûte 1 PV)

0 Au supplice

- possibilité de repasser aux abois en échange d'un pétage de câble

CARACTÉRISTIQUES (modificateur)

VIANDE : 12

OS : 14

NERFS: 14

CRÂNE : 7

TRIPES : 11

GUEULE : 13

Points de vie

Max : 2

Actuel :

TRAITS DISTINCTIFS

COMBAT

Armes : mains nues (1d3 dégâts) ; massue (1d6 dégâts)
Armure :

SOUVENIRS & SORTS EN MÉMOIRE

1 souvenir : je place une écorce grattée en langue putride sous les pas d'une personne, et cette personne tombe maladivement amoureuse de moi
2
3
4
5
6
7
8
9
10

OBJETS & SERVANTS

1 Une massue faite de gencives et de dents humaines, sur laquelle il est gravée : « Vegan Power »
2 1 bourse : 120 pièces de cuivre
3 Une pince à chrysalide
4 80 caps (dans les sous-vêtements)
5
6
7
8
9
10

ÉCORCE

Notre monde a été envahi et détruit par la forêt.
Tu survis dans ce bourbier, amnésique, au milieu des bêtes et des monstres.

FEUILLE DE PERSONNAGE

Nom :

Description :

Espèce: Humanité

Penchant : Sauvage

Malédiction : Idolâtrie

Force : Hypervision (tu dois penser à demander à l'arbitre)

Handicap : Maladroit

État :

0 Aux abois

- possibilité d'avoir un flachebacque ou un réflexe de vétéran (coûte 1 PV)

0 Au supplice

- possibilité de repasser aux abois en échange d'un pétage de câble

CARACTÉRISTIQUES (modificateur)

VIANDE : 13

OS : 9

NERFS: 12

CRÂNE : 6 -1

TRIPES : 15 +1

GUEULE : 8

Points de vie

Max : 2

Actuel :

TRAITS DISTINCTIFS

-

COMBAT

Armes : mains nues (1d3 dégâts) ; Fourche à fumier 1d6 dégâts
Armure : cage thoracique de lianes mortes-vivantes (absorbe 4 dégâts à chaque coup)

SOUVENIRS & SORTS EN MÉMOIRE

1 Rituel : Asservir les morts-vivants
2 Rituel : Consolament cathare : Trouver une source d'eau naturelle, la purifier en y mêlant son sang (perte de 1d6 PV) ou celui d'un fidèle, passer une nuit en prière, on peut ensuite baptiser des fidèles dans cette source : ils deviennent innocents en perdant tous leurs souvenirs, lavés par l'eau consacrée
3 Souvenir : je suis ligoté.e à un arbre par un sorcier qui veut se nourrir de ma peur
4
5
6
7
8
9
10

OBJETS & SERVANTS

1 une pierre d'ambre avec des cheveux et un papillon à l'intérieur
2 fourche à fumier
3 cage thoraciques de lianes mortes-vivantes (perte de 1d6 PV si on la retire) - poids 25 kilos
4
5
6
7
8
9
10

ÉCORCE

Notre monde a été envahi et détruit par la forêt.
Tu survis dans ce bourbier, amnésique, au milieu des bêtes et des monstres.

FEUILLE DE PERSONNAGE

Nom :

Description :

Espèce: Maletronche

Penchant : Ordre

Malédiction : Sorcellerie

Force : Inspire la confiance

Handicap : Incapable de tenir une promesse

État :

0 Aux abois

- possibilité d'avoir un flachebacque ou un réflexe de vétéran (coûte 1 PV)

0 Au supplice

- possibilité de repasser aux abois en échange d'un pétage de câble

CARACTÉRISTIQUES (modificateur)

VIANDE : 7

OS : 13

NERFS: 11

CRÂNE : 11

TRIPES : 15 +1

GUEULE : 9

Points de vie

Max : 2

Actuel :

TRAITS DISTINCTIFS

- Maletronche Fouisseur/se : Mains de taupe
- Maletronche Fouisseur/se : Myope
- malus de 2 en social avec les humains, neutre avec les maletronches

COMBAT

Armes : mains de taupe (1d6 dégâts) ;
Armure :

SOUVENIRS & SORTS EN MÉMOIRE

1
2
3
4
5
6
7
8
9
10

OBJETS & SERVANTS

1 Parchemin de rumeur : écrire une rumeur sur un fragment de sa propre peau, diffuser la rumeur oralement auprès de personnes diverses et coudre le parchemin de peau dans un vêtement de chaque personne. Quand assez de personnes sont persuadées que la rumeur est vraie, la rumeur devient vraie. Jeter un dé de risque pour voir à quel point la rumeur échappe au contrôle du lanceur de sort
2 parchemin non identifié : où il est question de manger de la terre
3 5 fioles de parfum d'odeur corporelle de vendangeuses
4 Un agrégat de protozoaires foraminifères calcaire en hibernation
5 Bézoard : boule de cheveux humains calcifiés et régurgités
6
7
8
9
10

ÉCORCE

Notre monde a été envahi et détruit par la forêt.
Tu survis dans ce bourbier, amnésique, au milieu des bêtes et des monstres.

FEUILLE DE PERSONNAGE

Nom :

Description :

Espèce: Corax

Penchant : Ordre

Malédiction : Idolâtrie

Force : Optimiste

Handicap : Attire les spectres

État :

0 Aux abois

- possibilité d'avoir un flachebacque ou un réflexe de vétéran (coûte 1 PV)

0 Au supplice

- possibilité de repasser aux abois en échange d'un pétage de câble

CARACTÉRISTIQUES (modificateur)

VIANDE : 9

OS : 9

NERFS: 6 -1

CRÂNE : 13

TRIPES : 9

GUEULE : 14

Points de vie

Max : 5

Actuel :

TRAITS DISTINCTIFS

- Corax (peut générer un souvenir issu de la mémoire générationnelle, coûte 1 PV)
- Corax (peut se transformer à volonté en humain, corbeau ou humain à tête de corbeau. Sous forme corbeau, les vêtements tombent, et le moindre dommage encaissé amène à 0 PV)

COMBAT

Armes : mains nues (1d3 dégâts) ;
Armure :

SOUVENIRS & SORTS EN MÉMOIRE

1 Rituel : repousser les morts-vivants
2 Rituel : Serment expiatiste : Inviter la personne qu'on aime le plus à une messe dans une chapelle où eurent lieu des massacres, puis la pousser au suicide. Si l'on y parvient, on obtient l'équivalent d'un sort de mort sur autant de personne qui sont mortes dans la chapelle
3 Souvenir : Un vortex de corbeaux me survole en signe de ma malédiction
4
5
6
7
8
9
10

OBJETS & SERVANTS

1 Six bâtonnets de baume à lèvres contenant des souvenirs d'amour
2 Masse de rhizomes-cerveaux surmontée de fougères
3 Une chrysalide qui dégage des sons liquides et croustillants
4
5
6
7
8
9
10

ÉCORCE

Notre monde a été envahi et détruit par la forêt.
Tu survis dans ce bourbier, amnésique, au milieu des bêtes et des monstres.

FEUILLE DE PERSONNAGE

Nom :

Description :

Espèce: Maletronche (Mérule pleureur/se)

Penchant : Ordre

Malédiction : Tuerie

Force : Insensible

Handicap : Crédule

État :

0 Aux abois

- possibilité d'avoir un flachebacque ou un réflexe de vétéran (coûte 1 PV)

0 Au supplice

- possibilité de repasser aux abois en échange d'un pétage de câble

CARACTÉRISTIQUES (modificateur)

VIANDE : 14

OS : 15 +1

NERFS: 8

CRÂNE : 9

TRIPES : 12

GUEULE : 11

Points de vie

Max : 6

Actuel :

TRAITS DISTINCTIFS

- Maletronche : peau à texture de champignon, se nourrit de bois
- Maletronche : Est toujours en train de pleurer ou sur le point de pleurer
- malus de 2 en social avec les humains, neutre avec les maletronches

COMBAT

Armes : mains nues (1d3 dégâts) ; Crucifix 1d6 dégâts
Armure :

SOUVENIRS & SORTS EN MÉMOIRE

1 Souvenir : J'ai introduit une chèvre dans mon village, elle avait un virus qui a transformé tout le monde en chèvres.
2
3
4
5
6
7
8
9
10

OBJETS & SERVANTS

1 Arme : un gros crucifix orné d'une statue du Christ en croix
2 Animal : un cerf qui a pour l'habitude de grimper aux arbres et de se connecter aux branches
3 110 caps
4 Servant : Un homme en costume cravate atteint d'un cancer en stade terminal
5
6
7
8
9
10

ÉCORCE

Notre monde a été envahi et détruit par la forêt.
Tu survis dans ce bourbier, amnésique, au milieu des bêtes et des monstres.

FEUILLE DE PERSONNAGE

Nom :

Description :

Espèce: Humanité

Penchant : Sauvagerie

Malédiction : Sorcellerie

Force : Détection de l'égrégore

Handicap : Pestiféré.e

État :

0 Aux abois

- possibilité d'avoir un flachebacque ou un réflexe de vétéran (coûte 1 PV)

0 Au supplice

- possibilité de repasser aux abois en échange d'un pétage de câble

CARACTÉRISTIQUES (modificateur)

VIANDE : 10

OS : 7

NERFS: 13

CRÂNE : 15 +1

TRIPES : 12

GUEULE : 16 +1

Points de vie

Max : 4

Actuel :

TRAITS DISTINCTIFS

- Les ennemis ont -1 en sauvegarde contre mes sorts

COMBAT

Armes : mains nues (1d3 dégâts) ; bras du tueur (1d6 dégâts)
Armure :

SOUVENIRS & SORTS EN MÉMOIRE

1
2
3
4
5
6
7
8
9
10

OBJETS & SERVANTS

1 Parchemin d'envoûtement : placer des amorces (composées de bouses de vache, de son propre crachat et de broyat de crapaud) autour du lieu où dort la cible, voler un souvenir à la cible et passer une nuit blanche à explorer ce souvenir et à le souiller. Le lendemain, la cible est envoûtée par vous : une série de malheurs et de souffrances (qui ne sont pas sous votre contrôle) lui tombe dessus. Vous seul avez le pouvoir de le désenvoûter mais c'est un processus très long et vous pourrez en profiter pour asseoir votre emprise sur l'envoûté. Si un désenvoûteur découvre que vous êtes l'envoûteur, il peut tenter un contresort sur vous : jet de sauvegarde contre la mort.
2 Un hérisson qui porte un tatouage indiquant qu'il est une capsule temporelle de l'Âge d'Or
3 Une orchidée charnue et suave
4 Arme : le bras d'un tueur greffé à son propre coude
5 Un mètre de câble de cuivre
6
7
8
9
10

ÉCORCE

Notre monde a été envahi et détruit par la forêt.
Tu survis dans ce bourbier, amnésique, au milieu des bêtes et des monstres.

FEUILLE DE PERSONNAGE

Nom :

Description :

Espèce: Humanité

Penchant : Ordre

Malédiction : Tuerie

Force : identité indéboulonnable

Handicap : ne reconnaît pas les visages

État :

0 Aux abois

- possibilité d'avoir un flachebacque ou un réflexe de vétéran (coûte 1 PV)

0 Au supplice

- possibilité de repasser aux abois en échange d'un pétage de câble

CARACTÉRISTIQUES (modificateur)

VIANDE : 15 +1

OS : 12

NERFS: 9

CRÂNE : 7

TRIPES : 10

GUEULE : 10

Points de vie

Max : 5

Actuel :

TRAITS DISTINCTIFS

COMBAT

Armes : mains nues (1d3 dégâts) ; épée trans (1d6 dégâts)
Armure : armure de ronce (absorbe 2 dégâts à chaque tour, cause 1 dégât à l'adversaire)

SOUVENIRS & SORTS EN MÉMOIRE

1
2
3
4
5
6
7
8
9
10

OBJETS & SERVANTS

1 épée trans : quand l'épée blesse une créature, elle change son sexe biologique
2 Quatre choux pourris de première qualité
3 Parchemin non identifié où il est question de boire sa propre urine
4 Liqueur d'algues
5 Armure de ronce : cause 1 dégât quand elle pare une attaque (poids 12 kilos)
6
7
8
9
10

ÉCORCE

Notre monde a été envahi et détruit par la forêt.
Tu survis dans ce bourbier, amnésique, au milieu des bêtes et des monstres.

FEUILLE DE PERSONNAGE

Nom :

Description :

Espèce: Corax

Penchant : Ambivalence

Malédiction : Idolâtrie

Force : Personnalité de rechange

Handicap : L'emprise me séduit

État :

0 Aux abois

- possibilité d'avoir un flachebacque ou un réflexe de vétéran (coûte 1 PV)

0 Au supplice

- possibilité de repasser aux abois en échange d'un pétage de câble

CARACTÉRISTIQUES (modificateur)

VIANDE : 10

OS : 12

NERFS: 12

CRÂNE : 11

TRIPES : 9

GUEULE : 13

Points de vie

Max : 1

Actuel :

TRAITS DISTINCTIFS

- Corax (peut générer un souvenir issu de la mémoire générationnelle, coûte 1 PV)
- Corax (peut se transformer à volonté en humain, corbeau ou humain à tête de corbeau. Sous forme corbeau, les vêtements tombent, et le moindre dommage encaissé amène à 0 PV)

COMBAT

Armes : mains nues (1d3 dégâts) ;
Armure :

SOUVENIRS & SORTS EN MÉMOIRE

1 Rituel : Repousser les morts-vivants
2 Rituel : Asservir les morts-vivants
3 Rituel : Sacrement sheitanite : avoir du sexe avec une truie en mangeant un porgrelet (porcelet maléfique), permet ensuite de maintenir une personne sous son emprise sexuelle (perte de 1d6 PV à chaque rapport)
4
5
6
7
8
9
10

OBJETS & SERVANTS

1 Une guitare électrique Fender Esquire de 1962 ayant appartenu à un certain Syd Barrett
2 Cinq cartes à jouer très fragiles du Mime Marceau le réprésentant toutes en train de mimer des postures de combat
3 Jus de feuille d'arbres
4 Dix mètres de corde de liane
5
6
7
8
9
10

ÉCORCE

Notre monde a été envahi et détruit par la forêt.
Tu survis dans ce bourbier, amnésique, au milieu des bêtes et des monstres.

FEUILLE DE PERSONNAGE

Nom :

Description :

Espèce: Corax

Penchant : Ambivalence

Malédiction : Sorcellerie

Force : ouïe surdéveloppée

Handicap : Stupide

État :

0 Aux abois

- possibilité d'avoir un flachebacque ou un réflexe de vétéran (coûte 1 PV)

0 Au supplice
- possibilité de repasser aux abois en échange d'un pétage de câble

CARACTÉRISTIQUES (modificateur)

VIANDE : 10

OS : 11

NERFS: 8

CRÂNE : 6 -1

TRIPES : 15

GUEULE : 12

Points de vie

Max : 4

Actuel :

TRAITS DISTINCTIFS

- Corax (peut générer un souvenir issu de la mémoire générationnelle, coûte 1 PV)
- Corax (peut se transformer à volonté en humain, corbeau ou humain à tête de corbeau. Sous forme corbeau, les vêtements tombent, et le moindre dommage encaissé amène à 0 PV)

COMBAT

Armes : mains nues (1d3 dégâts) ;
Armure :

SOUVENIRS & SORTS EN MÉMOIRE

1 Souvenir : je suis en train de vomir des choses immondes
2
3
4
5
6
7
8
9
10

OBJETS & SERVANTS

1 Parchemin de chasse infructueuse : Lors d'une nuit sans lune, vous devez parvenir à chasser deux lièvres sur le territoire de chasse de votre ennemi. Si vous y parvenez, l'ennemi est maudit, ses chasses seront désormais infructueuses
2 Un bocal d'urine avec une étiquette portant le nom d'Howard Hugues
3 tubercule de forme humanoïde recouvert de mousse
4 Une bouteille d'eau très foncée, la capsule est bombée, il est écrit « eau de mémoire »
5
6
7
8
9
10

ÉCORCE

Notre monde a été envahi et détruit par la forêt.
Tu survis dans ce bourbier, amnésique, au milieu des bêtes et des monstres.

FEUILLE DE PERSONNAGE

Nom :

Description :

Espèce: Humanité

Penchant : Sauvagerie

Malédiction : Idolâtrie

Force : un œil surnuméraire à l'arrière du crâne

Handicap : paranoïaque

État :

O Aux abois

- possibilité d'avoir un flachebacque ou un réflexe de vétéran (coûte 1 PV)

O Au supplice

- possibilité de repasser aux abois en échange d'un pétage de câble

CARACTÉRISTIQUES (modificateur)

VIANDE : 11

OS : 8

NERFS: 9

CRÂNE : 9

TRIPES : 9

GUEULE : 11

Points de vie

Max : 2

Actuel :

TRAITS DISTINCTIFS

-

COMBAT

Armes : mains nues (1d3 dégâts) ;
Armure :

SOUVENIRS & SORTS EN MÉMOIRE

1 Rituel : asservir les morts-vivants
2 Rituel : Création d'un golem de boue : mélanger de la tourbe, de la boue, des menstrues et du sperme d'animaux, les pétrir pendant une nuit en récitant des extraits de la Torah, graver les trois lettres de contrôle avec sa propre énergie vitale (1d6 PV), permet de créer un golem de boue à 4d6 PV qui vit 24 h. A chaque ordre, test de loyauté ou le golem prend son autonomie
3
4
5
6
7
8
9
10

OBJETS & SERVANTS

1 Cent-vingt caps
2 Une capsule Nespresso
3 Purée de composants électroniques
4 Une machine à épurer l'urine
5
6
7
8
9
10

ÉCORCE

Notre monde a été envahi et détruit par la forêt.
Tu survis dans ce bourbier, amnésique, au milieu des bêtes et des monstres.

FEUILLE DE PERSONNAGE

Nom :

Description :

Espèce: Humanité

Penchant : Sauvagerie

Malédiction : Sorcellerie

Force : bras d'ours

Handicap : la dévotion

État :

0 Aux abois

- possibilité d'avoir un flachebacque ou un réflexe de vétéran (coûte 1 PV)

0 Au supplice

- possibilité de repasser aux abois en échange d'un pétage de câble

CARACTÉRISTIQUES (modificateur)

VIANDE : 10

OS : 10

NERFS: 12

CRÂNE : 15 +1

TRIPES : 5 -1

GUEULE : 8

Points de vie

Max : 6

Actuel :

TRAITS DISTINCTIFS

- Les ennemis ont -1 en sauvegarde contre mes sorts

COMBAT

Armes : mains nues (1d3 dégâts) ;
Armure : armure de cuir de chien (absorbe 2 dégâts à chaque coup)

SOUVENIRS & SORTS EN MÉMOIRE

1 Souvenir : j'ai fait l'amour à une machine à écrire-cafard et en échange elle m'a permis de taper des manuscrits en langue putride
2
3
4
5
6
7
8
9
10

OBJETS & SERVANTS

1 Parchemin de cadeau empoisonné : fabriquer un faux souvenir où vous passez un moment très positif avec la cible. Explorez ce faux souvenir jusqu'à développer une profonde affection pour la personne. Dans ce souvenir, la personne vous dira quel cadeau lui offrir. Offrez-lui ce cadeau dans la réalité et elle sera maudite.
2 Un pied d'agapanthe à feuilles ramées, connue pour guérir de la rage
3 Quatre-vingt caps
4 Armure de cuir de chien (avec la tête et l'odeur), poids 12 kilos
5
6
7
8
9
10

ÉCORCE

Notre monde a été envahi et détruit par la forêt.
Tu survis dans ce bourbier, amnésique, au milieu des bêtes et des monstres.

FEUILLE DE PERSONNAGE

Nom :

Description :

Espèce: Humanité

Penchant : Ordre

Malédiction : Sorcellerie

Force : As de la gachette (+3 en tir)

Handicap : Crédule

État :

0 Aux abois

- possibilité d'avoir un flachebacque ou un réflexe de vétéran (coûte 1 PV)

0 Au supplice

- possibilité de repasser aux abois en échange d'un pétage de câble

CARACTÉRISTIQUES	(modificateur)
VIANDE : 6	-1
OS : 9	
NERFS: 15	+1
CRÂNE : 15	+1
TRIPES : 5	-1
GUEULE : 16	+1

Points de vie

Max : 5

Actuel :

TRAITS DISTINCTIFS

- Les ennemis ont -1 en sauvegarde contre mes sorts
- Tatouages de partitions ésotériques sur tout le torse, qui semblent réagir à un certain type de vibrations dans l'air

COMBAT

Armes : mains nues (1d3 dégâts) ;
Armure :

SOUVENIRS & SORTS EN MÉMOIRE

1
2
3
4
5
6
7
8
9
10

OBJETS & SERVANTS

1 Parchemin d'envoûtement : placer des amorces faites avec des crottes de loup, du sang de jeune fille et des dents de horla autour de la demeure d'une personne. Elle aura alors le mauvais œil et on pourra lui vendre un désenvoûtement lent, coûteux, inefficace.
2 Animal : l'ombre d'un lièvre
3 Véhicule : un tracteur enjambeur de vigneron avec son pulvérisateur de pesticides (autonomie en essence : deux quarts de route)
4 terre de cimetière
5
6
7
8
9
10

ÉCORCE

Notre monde a été envahi et détruit par la forêt.
Tu survis dans ce bourbier, amnésique, au milieu des bêtes et des monstres.

FEUILLE DE PERSONNAGE

Nom :

Description :

Espèce: Maletronche (fait de lianes et de racines)

Penchant : ambivalence

Malédiction : idolâtrie

Force : terreur des morts-vivants (+3 pour les repousser)

Handicap : os fragiles (-3 OS, os pété sur 1-3 à chaque blessure physique)

État :

O Aux abois

- possibilité d'avoir un flachebacque ou un réflexe de vétéran (coûte 1 PV)

O Au supplice

- possibilité de repasser aux abois en échange d'un pétage de câble

CARACTÉRISTIQUES (modificateur)

VIANDE : 10

OS : 12

NERFS: 13

CRÂNE : 7

TRIPES : 15 +1

GUEULE : 13

Points de vie

Max : 4

Actuel :

TRAITS DISTINCTIFS

+ Maletronche : corps de lianes et de racines
+ Maletronche : langue-liane étrangleuse
+ Les ennemis ont 1 de malus en sauvegarde contre mes sorts.

COMBAT

Armes : mains nues (1d3 dégâts) ; langue étrangleuse (1d6 dégâts)
Armure :

SOUVENIRS & SORTS EN MÉMOIRE

1 Rituel : sculpter une grande croix de bois, s'y faire crucifier ou y crucifier quelqu'un d'autre (si réussite, jet de sauvegarde contre l'emprise), permet d'obtenir d'importantes révélations sur l'Âge d'Or
2 Rituel : Repousser les morts-vivants (bonus de 3)
3 Rituel : Asservir les morts-vivants
4 Souvenir : J'ai été victime d'une passion dévorante pour une personne qui m'avait envoûtée en plaçant une écorce en langue putride sous mes pas.
5
6
7
8
9
10

OBJETS & SERVANTS

1 Véhicule : une vieille ambulance (autonomie essence : 6 quarts de route, mais réservoir siphonné, autonomie est descendue à 4 quarts)
2 Une orchidée suave et suintante
3 Parchemin de sort : un rouleau fait avec l'entièreté de la peau d'un humain, qui parle de changement de corps
4
5
6
7
8
9
10

ÉCORCE

Notre monde a été envahi et détruit par la forêt.
Tu survis dans ce bourbier, amnésique, au milieu des bêtes et des monstres.

FEUILLE DE PERSONNAGE

Nom :

Description :

Espèce: Corax

Penchant : Ambivalence

Malédiction : Tuerie

Force : peut donner à son visage les traits d'un autre animal

Handicap : tuberculose

État :

O Aux abois

- possibilité d'avoir un flachebacque ou un réflexe de vétéran (coûte 1 PV)

O Au supplice

- possibilité de repasser aux abois en échange d'un pétage de câble

CARACTÉRISTIQUES (modificateur)

VIANDE : 10

OS : 11

NERFS: 11

CRÂNE : 9

TRIPES : 7

GUEULE : 12

Points de vie

Max : 3

Actuel :

TRAITS DISTINCTIFS

- Corax (peut générer un souvenir venu de la mémoire générationnelle, coûte 1 PV)
- Corax (peut se transformer à volonté en humain, corbeau ou humain à tête de corbeau. Sous forme corbeau, les vêtements tombent, et le moindre dommage encaissé amène à 0 PV)

COMBAT

Armes : mains nues (1d3 dégâts) ; lettres d'amour (jet de sauvegarde contre la mort) ; colt
Armure :

SOUVENIRS & SORTS EN MÉMOIRE

1
2
3
4
5
6
7
8
9
10

OBJETS & SERVANTS

1 Cinq lettres d'amour mortelles et désespérées et cinq punaises
2 Une coupe de tronc d'arbre fossilisée, on voit les sillons de l'âge de l'arbre, il y a des drôles d'impuretés
3 Parchemin non identifié où il est question d'inceste
4 Mousses et herbes reliées à une masse d'humus souple et solide comme du cuir
5 Un colt tout rouillé avec une encoche sur la crosse (avec 4 balles)
6
7
8
9
10

ÉCORCE

Notre monde a été envahi et détruit par la forêt.
Tu survis dans ce bourbier, amnésique, au milieu des bêtes et des monstres.

FEUILLE DE PERSONNAGE

Nom :

Description :

Espèce: humanité

Penchant : sauvagerie

Malédiction : Idolâtrie

Force : Marathonien(ne)

Handicap : Folie (aime la barbe à papa)

État :

0 Aux abois

- possibilité d'avoir un flachebacque ou un réflexe de vétéran (coûte 1 PV)

0 Au supplice

- possibilité de repasser aux abois en échange d'un pétage de câble

CARACTÉRISTIQUES (modificateur)

VIANDE : 9

OS : 6 -1

NERFS: 10

CRÂNE : 9

TRIPES : 9

GUEULE : 10

Points de vie

Max : 1

Actuel :

TRAITS DISTINCTIFS

-

COMBAT

Armes : mains nues (1d3 dégâts) ; mitraillette (1d6 dégât par balle, peuvent être tirées en rafale)
Armure :

SOUVENIRS & SORTS EN MÉMOIRE

1 Rituel : asservir les morts-vivantes
2 Rituel : la prière de Lavazza. Trouver du café et une cafetière. Faire du café. Savourer. Avoir un flash mystique de l'Âge d'Or
3
4
5
6
7
8
9
10

OBJETS & SERVANTS

1 Une mignonette contenant de la bave de pitbull
2 Véhicule : une moto avec un side-car aménagé en niche à chien (autonomie essence : trois quarts de route)
3 Une mitraillette Thomson ayant appartenu à Wolfgang Amadeus Mozart (3 balles restantes)
4 écorce gravée en langue putride
5
6
7
8
9
10

ÉCORCE

Notre monde a été envahi et détruit par la forêt.
Tu survis dans ce bourbier, amnésique, au milieu des bêtes et des monstres.

FEUILLE DE PERSONNAGE

Nom :

Description :

Espèce: humanité

Penchant : Sauvagerie

Malédiction : Sorcellerie

Force : squelette en adamantium (+6 OS)

Handicap : déteste les armes à feu (et les tout petits chats)

État :

0 Aux abois

- possibilité d'avoir un flachebacque ou un réflexe de vétéran (coûte 1 PV)

0 Au supplice

- possibilité de repasser aux abois en échange d'un pétage de câble

CARACTÉRISTIQUES	(modificateur)	
VIANDE : 9		
OS : 9(15)	0(+1)	
NERFS: 8		
CRÂNE : 15	+1	Points de vie
TRIPES : 8		Max : 2(3)
GUEULE : 11		Actuel :

TRAITS DISTINCTIFS

- Les ennemis ont -1 en sauvegarde contre mes sorts
- Altération corporelle : des pitons et mousquetons incrustés dans la chair (+3 en combat dans les arbres et dans les hauteurs)

COMBAT

Armes : mains nues (1d3 dégâts) ;
Armure : squelette en adamantium absorbe 4 dégâts à chaque coup, armure de papier (+3 en sauvegarde contre l'oubli)

SOUVENIRS & SORTS EN MÉMOIRE

1
2
3
4
5
6
7
8
9
10

OBJETS & SERVANTS

1 parchemin de sort : une VHS maudite du Mime Marceau tachée de sang, qui permet d'apprendre une technique de combat à distance et sans armes. Il faudrait un magnétoscope...
2 Relique : une seringue de mémoire cellulaire avec un dépôt douteux
3 Objet de valeur : intestins d'auroch bouffe-tout
4 Armure de papier-journal : accorde un jet de sauvegarde + 3 contre l'oubli à chaque perte / vol de souvenir
5
6
7
8
9
10

ÉCORCE

Notre monde a été envahi et détruit par la forêt.
Tu survis dans ce bourbier, amnésique, au milieu des bêtes et des monstres.

FEUILLE DE PERSONNAGE

Nom :

Description :

Espèce: Humanité

Penchant : Ambivalence

Malédiction : Idolâtrie

Force : ne perd jamais conscience

Handicap : ne sait pas esquiver

État :

0 Aux abois

- possibilité d'avoir un flachebacque ou un réflexe de vétéran (coûte 1 PV)

0 Au supplice

- possibilité de repasser aux abois en échange d'un pétage de câble

CARACTÉRISTIQUES (modificateur)

VIANDE : 14

OS : 15 +1

NERFS: 9

CRÂNE : 14

TRIPES : 15 +1

GUEULE : 10

Points de vie

Max : 7

Actuel :

TRAITS DISTINCTIFS

- Les ennemis ont -1 en sauvegarde contre mes rituels

COMBAT

Armes : mains nues (1d3 dégâts) ;
Armure : brassière (droit à un jet de sauvegarde +5 contre l'oubli à chaque perte de souvenir)

SOUVENIRS & SORTS EN MÉMOIRE

1 Rituel : repousser les morts-vivants
2 Rituel : asservir les morts-vivants
3 Rituel : Déni Gnostique : Se baigner dans un étang d'eau glacée, manger du verre pilé et se fouetter avec des branches chaudes = immunité à la faim, au froid,aux dangers de la forêt et aux horlas pendant 1d3 jours (mais avant : jet de sauvegarde contre le froid (risque perte 1 PV), jet de sauvegarde contre la douleur (risque de perte d'1 PV)
4
5
6
7
8
9
10

OBJETS & SERVANTS

1 Un baromètre à émotions
2 Armure : Brassière en fil de fer garnie de camés protecteurs : peut demander un jet de sauvegarde à chaque perte de souvenir, avec un bonus de 5
3 Un polaroïd représentant un jeune enfant dans la forêt près d'une auberge.
4 Servante : La glaiseuse, une sculptrice qui fait des statues d'humus auxquelles elle ajoute des yeux de verre : permet d'observer les alentours.
5
6
7
8
9
10

ÉCORCE

Notre monde a été envahi et détruit par la forêt.
Tu survis dans ce bourbier, amnésique, au milieu des bêtes et des monstres.

FEUILLE DE PERSONNAGE

Nom :

Description :

Espèce: Maletronche (Pourrissante.e)

Penchant : Sauvagerie

Malédiction : Idolâtrie

Force : Inspire la Confiance

Handicap : Lâche

État :

0 Aux abois

- possibilité d'avoir un flachebacque ou un réflexe de vétéran (coûte 1 PV)

0 Au supplice

- possibilité de repasser aux abois en échange d'un pétage de câble

CARACTÉRISTIQUES (modificateur)

VIANDE : 15 +1

OS : 10

NERFS: 13

CRÂNE : 10

TRIPES : 15 +1

GUEULE : 13

Points de vie

Max : 5

Actuel :

TRAITS DISTINCTIFS

- Maletronche : -1PV à chaque fin de crépuscule
- Maletronche : (ne) peut manger (que) des aliments pourris
- Les ennemis ont -1 en sauvegarde contre mes rituels

COMBAT

Armes : mains nues (1d3 dégâts) ; machette (1d6 dégâts)
Armure :

SOUVENIRS & SORTS EN MÉMOIRE

1 Rituel : Asservir les morts-vivants
2 Rituel : Découvrir la forêt où se trouve un loup pendu à un arbre. Manger son coeur pour obtenir l'aide de l'esprit limbique du loup.
3 Souvenir : L'emplacement d'un puits de pétrole
4
5
6
7
8
9
10

OBJETS & SERVANTS

1 Tout un nécessaire de rasoirs
2 Un corset de maman
3 une machette
4
5
6
7
8
9
10

ÉCORCE

Notre monde a été envahi et détruit par la forêt.
Tu survis dans ce bourbier, amnésique, au milieu des bêtes et des monstres.

FEUILLE DE PERSONNAGE

Nom :

Description :

Espèce: Humanité

Penchant : Ordre

Malédiction : Sorcellerie

Force : Immunité aux maladies

Handicap : Main gauche faible (droitier.e)

État :

0 Aux abois

- possibilité d'avoir un flachebacque ou un réflexe de vétéran (coûte 1 PV)

0 Au supplice

- possibilité de repasser aux abois en échange d'un pétage de câble

CARACTÉRISTIQUES (modificateur)

VIANDE : 9

OS : 6

NERFS:11

CRÂNE : 15 +1

TRIPES : 12

GUEULE : 5

Points de vie

Max : 2

Actuel :

TRAITS DISTINCTIFS

- Les ennemis ont -1 en sauvegarde contre mes sorts

COMBAT

Armes : mains nues (1d3 dégâts) ;
Armure :

SOUVENIRS & SORTS EN MÉMOIRE

1
2
3
4
5
6
7
8
9
10

OBJETS & SERVANTS

1 Parchemin de sort : Capture de fée. Faire un piège avec une cage à oiseaux, un oeuf Kinder et une fleur récupérée dans un cercueil. Permet de capturer une fée et de l'asservir.
2 deux-cent cinquante caps
3 une bouteille de sève contenant un tout petit arbre
4 une plaque de médicaments contre les démangeaisons
5
6
7
8
9
10

ÉCORCE

Notre monde a été envahi et détruit par la forêt.
Tu survis dans ce bourbier, amnésique, au milieu des bêtes et des monstres.

FEUILLE DE PERSONNAGE

Nom :

Description :

Espèce: Humanité

Penchant : Sauvagerie

Malédiction : Idolâtrie

Force : sait détecter les mensonges

Handicap : double personnalité

État :

0 Aux abois

- possibilité d'avoir un flachebacque ou un réflexe de vétéran (coûte 1 PV)

0 Au supplice

- possibilité de repasser aux abois en échange d'un pétage de câble

CARACTÉRISTIQUES	(modificateur)
VIANDE : 9	
OS : 17	+1
NERFS: 13	
CRÂNE : 9	
TRIPES : 13	
GUEULE : 5	-1

Points de vie

Max : 5

Actuel :

TRAITS DISTINCTIFS

COMBAT

Armes : mains nues (1d3 dégâts) ;
Armure :

SOUVENIRS & SORTS EN MÉMOIRE

1 Rituel : Asservir les morts-vivantes
2 Rituel : Psaume de gnose. Passer une journée sur une montagne en compagnie d'un être saint. Se crever les yeux. On obtient une révélation suprême sur le fonctionnement du monde.
3
4
5
6
7
8
9
10

OBJETS & SERVANTS

1 Objet hanté : une coupe en fer-blanc
2 Objet hanté : un bougeoir en forme de fleur
3 Dix caps
4 Objet de valeur : un dentier aux canines pointues
5
6
7
8
9
10

ÉCORCE

Notre monde a été envahi et détruit par la forêt.
Tu survis dans ce bourbier, amnésique, au milieu des bêtes et des monstres.

FEUILLE DE PERSONNAGE

Nom :

Description :

Espèce: Humanité

Penchant : Ordre

Malédiction : Tuerie

Force : bras cyber = plaques de métal

Handicap : enragé.e

État :

0 Aux abois

- possibilité d'avoir un flachebacque ou un réflexe de vétéran (coûte 1 PV)

0 Au supplice

- possibilité de repasser aux abois en échange d'un pétage de câble

CARACTÉRISTIQUES (modificateur)

VIANDE : 13

OS : 12

NERFS: 8

CRÂNE : 6 -1

TRIPES : 8

GUEULE : 8

Points de vie

Max : 3

Actuel :

TRAITS DISTINCTIFS

-

COMBAT

Armes : mains nues (1d3 dégâts) ; bras cyber (1d6 dégâts) ; cuscute (1d6 dégâts)
Armure :

SOUVENIRS & SORTS EN MÉMOIRE

1 Souvenir : un chien qui porte dans sa gueule l'enfant fruit de nos péchés
2
3
4
5
6
7
8
9
10

OBJETS & SERVANTS

1 un cadavre de porgrelet (porcelet au corps translucide rempli d'excréments)
2 un émetteur avec un bouton ON/OFF
3 Une publicité pour une croisière
4 Arme : Une cuscute (liane gobeuse) qui me pompe du sang (-1 PV à chaque fin de crépuscule) et qui peut attaquer en plus de moi (1d6 dégâts) comme si c'était un servant
5
6
7
8
9
10

ÉCORCE

Notre monde a été envahi et détruit par la forêt.
Tu survis dans ce bourbier, amnésique, au milieu des bêtes et des monstres.

FEUILLE DE PERSONNAGE

Nom :

Description :

Espèce: Humanité

Penchant : Sauvagerie

Malédiction : Sorcellerie

Force : attire la sympathie des animaux

Handicap : unijambiste

État :

0 Aux abois

- possibilité d'avoir un flachebacque ou un réflexe de vétéran (coûte 1 PV)

0 Au supplice
- possibilité de repasser aux abois en échange d'un pétage de câble

CARACTÉRISTIQUES (modificateur)

VIANDE : 7

OS : 10

NERFS: 9

CRÂNE : 15 +1

TRIPES : 6 -1

GUEULE : 7

Points de vie

Max : 6

Actuel :

TRAITS DISTINCTIFS

- Les ennemis ont -1 en sauvegarde contre mes sorts

COMBAT

Armes : mains nues (1d3 dégâts) ;
Armure : gilet de croûtes (absorbe 2 dégâts par coup)

SOUVENIRS & SORTS EN MÉMOIRE

1 Souvenir : Une larme sur la joue d'une vieille femme
2
3
4
5
6
7
8
9
10

OBJETS & SERVANTS

1 Parchemin de sort : Delirium Tremens. Rituel : trouver l'Arbre à Bouteilles, et lui prélever douze bouteilles. les boire en une nuit tout en mangeant du vomi d'ivrogne. perte de 3 PV. La cible devient irrémédiablement alcoolique et vous pouvez faire pression sur elle en lui vendant de l'alcool de l'arbre à bouteilles
2 un hand spinner rouge
3 une machine à écrire sans la lettre E
4 Armure : gilet de croûtes (12 kg)
5
6
7
8
9
10

ÉCORCE

Notre monde a été envahi et détruit par la forêt.
Tu survis dans ce bourbier, amnésique, au milieu des bêtes et des monstres.

FEUILLE DE PERSONNAGE

Nom :

Description :

Espèce: Humanité

Penchant : Ambivalence

Malédiction : Sorcellerie

Force : jamais malade

Handicap : aveugle

État :

0 Aux abois

- possibilité d'avoir un flachebacque ou un réflexe de vétéran (coûte 1 PV)

0 Au supplice

- possibilité de repasser aux abois en échange d'un pétage de câble

CARACTÉRISTIQUES (modificateur)

VIANDE : 7

OS : 10

NERFS: 5 -1

CRÂNE : 14

TRIPES : 8

GUEULE : 9

Points de vie

Max : 5

Actuel :

TRAITS DISTINCTIFS

-

COMBAT

Armes : mains nues (1d3 dégâts) ;
Armure :

SOUVENIRS & SORTS EN MÉMOIRE

1
2
3
4
5
6
7
8
9
10

OBJETS & SERVANTS

1 Parchemin de sort : Transfert de souffrance. Rituel : capturer des tiques noires des bois et des scolopendres mangeurs chair, les laisser proliférer sur son corps pendant un jour et une nuit en récitant un message de haine, faire un jet de svg contre la mort. S'il est réussi, on survit et l'objet de notre haine connaît une souffrance éternelle que seul un rapport sexuel fréquent avec le sorcier peut apaiser.
2 œufs, farine et lait
3 Dix-sept caps
4 Une clef universelle
5 De la cendre et du goudron d'objets mémoriels calcinés
6
7
8
9
10

ÉCORCE

Notre monde a été envahi et détruit par la forêt.
Tu survis dans ce bourbier, amnésique, au milieu des bêtes et des monstres.

FEUILLE DE PERSONNAGE

Nom :

Description :

Espèce: Maletronche (lunaire)

Penchant : Sauvagerie

Malédiction : Sorcellerie

Force : grimpe aux arbres

Handicap :incapable de tenir une promesse

État :

0 Aux abois

- possibilité d'avoir un flachebacque ou un réflexe de vétéran (coûte 1 PV)

0 Au supplice

- possibilité de repasser aux abois en échange d'un pétage de câble

CARACTÉRISTIQUES (modificateur)

VIANDE : 4

OS : 9

NERFS: 16 +1

CRÂNE : 16 +1

TRIPES : 9

GUEULE : 5 -1

Points de vie

Max : 4

Actuel :

TRAITS DISTINCTIFS

- Maletronche : taches bleues sur le corps qui brillent les soirs de pleine lune
- malus de 2 en social avec les humains, bonus social de 2 avec les maletronches
- Les ennemis ont -1 en sauvegarde contre mes sorts

COMBAT

Armes : mains nues (1d3 dégâts) ;
Armure : tablier (détecte les mensonges)

SOUVENIRS & SORTS EN MÉMOIRE

1
2
3
4
5
6
7
8
9
10

OBJETS & SERVANTS

1 Parchemin : écorce gravée en langue putride = recette d'une mixture à base d'humus de terre maudite, de cervelle de grand mammifère et d'un souvenir douloureux. le faire avaler de force, transforme la cible en monstre (mais lequel ?)
2 Boîte à musique avec une danseuse
3 Carafon rempli de jus de ronce
4 Un œuf
5 Armure : tablier d'aubergiste tout graisseux. Quand on le porte, on sait quand on nous ment (sans savoir la vérité pour autant)
6
7
8
9
10

ÉCORCE

Notre monde a été envahi et détruit par la forêt.
Tu survis dans ce bourbier, amnésique, au milieu des bêtes et des monstres.

FEUILLE DE PERSONNAGE

Nom :

Description :

Espèce: Humanité

Penchant : Ordre

Malédiction : Idolâtrie

Force : Odorat surdéveloppé

Handicap : Pestiféré.e

État :

0 Aux abois

- possibilité d'avoir un flachebacque ou un réflexe de vétéran (coûte 1 PV)

0 Au supplice

- possibilité de repasser aux abois en échange d'un pétage de câble

CARACTÉRISTIQUES	(modificateur)
VIANDE : 12	
OS : 17	+1
NERFS: 8	
CRÂNE : 9	
TRIPES : 10	
GUEULE : 11	

Points de vie

Max : 2

Actuel :

TRAITS DISTINCTIFS

-

COMBAT

Armes : mains nues (1d3 dégâts) ;
Armure :

SOUVENIRS & SORTS EN MÉMOIRE

1 Rituel : repousser les morts-vivants
2 Rituel : Évangile selon Lazare, psaume 4. Passer une longue séance d'apnée dans un bassin d'eau bénite en compagnie d'un cadavre nu. Embrasser le cadavre sur la bouche trois fois en récitant des psaumes. Se brûler les bras avec des bougies. Le cadavre reprend alors vie, pur et innocent.
3
4
5
6
7
8
9
10

OBJETS & SERVANTS

1 crucifix en bois de cerf
2 pâte de menstrues
3 pinces et tenailles couvertes de mousse
4 un carnet de souvenirs heureux
5
6
7
8
9
10

ÉCORCE

Notre monde a été envahi et détruit par la forêt.
Tu survis dans ce bourbier, amnésique, au milieu des bêtes et des monstres.

FEUILLE DE PERSONNAGE

Nom :

Description :

Espèce: Maletronche (ornithopsy)

Penchant : Ambivalence

Malédiction : Tuerie

Force : résiste à l'emprise

Handicap :inapte au combat au corps à corps

État :

0 Aux abois

- possibilité d'avoir un flachebacque ou un réflexe de vétéran (coûte 1 PV)

0 Au supplice

- possibilité de repasser aux abois en échange d'un pétage de câble

CARACTÉRISTIQUES	(modificateur)
VIANDE : 15	+1
OS : 11	
NERFS: 13	
CRÂNE : 14	
TRIPES : 15	+1
GUEULE : 11	

Points de vie

Max : 2

Actuel :

TRAITS DISTINCTIFS

- Maletronche : yeux de rapace
- Maletronche : peut voir au travers les yeux de son faucon (qui a des yeux humains)
- malus de 2 en social avec les humains, bonus social de 2 avec les maletronches

COMBAT

Armes : mains nues (1d3 dégâts) ; agrafeuse (1d6 dégâts)
Armure :

SOUVENIRS & SORTS EN MÉMOIRE

1
2
3
4
5
6
7
8
9
10

OBJETS & SERVANTS

1 Un faucon avec des yeux humains
2 Objet mémoriel : cadran solaire
3 pain aux noix, miel et graines
4 Arme : agrafeuse industrielle
5 bouteille de kérozène
6
7
8
9
10

ÉCORCE

Notre monde a été envahi et détruit par la forêt.
Tu survis dans ce bourbier, amnésique, au milieu des bêtes et des monstres.

FEUILLE DE PERSONNAGE

Nom :

Description :

Espèce: Corax

Penchant : Sauvagerie

Malédiction : Tuerie

Force : peut manger presque n'importe quoi

Handicap : cul-de-jatte

État :

0 Aux abois

- possibilité d'avoir un flachebacque ou un réflexe de vétéran (coûte 1 PV)

0 Au supplice

- possibilité de repasser aux abois en échange d'un pétage de câble

CARACTÉRISTIQUES (modificateur)

VIANDE : 8

OS : 10

NERFS: 9

CRÂNE : 9

TRIPES : 10

GUEULE : 9

Points de vie

Max : 6

Actuel :

TRAITS DISTINCTIFS

- Corax (peut générer un souvenir venu de la mémoire générationnelle, coûte 1 PV)
- Corax (peut se transformer à volonté en humain, corbeau ou humain à tête de corbeau. Sous forme corbeau, les vêtements tombent, et le moindre dommage encaissé amène à 0 PV)
- Sous forme corbeau, n'a pas de pattes

COMBAT

Armes : mains nues (1d3 dégâts) ; tourtes (jet de sauvegarde contre la mort)
Armure :

SOUVENIRS & SORTS EN MÉMOIRE

1
2
3
4
5
6
7
8
9
10

OBJETS & SERVANTS

1 Six tourtes toujours chaudes, gonflées et dorées, qui peuvent tuer de peur qui en mange
2 Objet hanté : une rose séchée
3 une gourde d'eau pure
4 Masque à gaz
5 Béquilles
6 Objet mémoriel : une lame du tarot de l'Oubli
7
8
9
10

ÉCORCE

Notre monde a été envahi et détruit par la forêt.
Tu survis dans ce bourbier, amnésique, au milieu des bêtes et des monstres.

FEUILLE DE PERSONNAGE

Nom :

Description :

Espèce: Maletronche (phaseur.se de mémoire)

Penchant :Ordre

Malédiction : Idolâtrie

Force : force colossale dans les jambes

Handicap : ne perçoit pas l'emprise

État :

0 Aux abois

- possibilité d'avoir un flachebacque ou un réflexe de vétéran (coûte 1 PV)

0 Au supplice

- possibilité de repasser aux abois en échange d'un pétage de câble

CARACTÉRISTIQUES (modificateur)

VIANDE : 14

OS : 15 +1

NERFS: 10

CRÂNE : 7

TRIPES : 10

GUEULE : 11

Points de vie

Max : 4

Actuel :

TRAITS DISTINCTIFS

- Peut se réfugier dans un souvenir en cas de danger (risque d'accoutumance)
- malus de 2 en social avec les humains, bonus social de 2 avec les maletronches

COMBAT

Armes : mains nues (1d3 dégâts) ;
Armure : tunique de jute (absorbe 2 dégâts à chaque coup)

SOUVENIRS & SORTS EN MÉMOIRE

1 Rituel : repousser les morts-vivants
2 Rituel : contrôle des végétaux sur une zone. Il faut au préalable s'immerger dans la terre, nu, et s'accoupler avec des végétaux.
3
4
5
6
7
8
9
10

OBJETS & SERVANTS

1 Armure : Tunique de jute (pèse 12 kilos)
2 Vieux vinyle usé
3 figurine en paille
4 paquet de tabac
5
6
7
8
9
10

ÉCORCE

Notre monde a été envahi et détruit par la forêt.
Tu survis dans ce bourbier, amnésique, au milieu des bêtes et des monstres.

FEUILLE DE PERSONNAGE

Nom :

Description :

Espèce: Corax

Penchant : Ambivalence

Malédiction : Sorcellerie

Force : une troisième main sur la poitrine

Handicap : souffre de vertige

État :

0 Aux abois

- possibilité d'avoir un flachebacque ou un réflexe de vétéran (coûte 1 PV)

0 Au supplice

- possibilité de repasser aux abois en échange d'un pétage de câble

CARACTÉRISTIQUES	(modificateur)
VIANDE : 17	+1
OS : 11	
NERFS: 17	+1
CRÂNE :15	+1
TRIPES :13	
GUEULE :10	

Points de vie

Max : 3

Actuel :

TRAITS DISTINCTIFS

- Corax (peut générer un souvenir venu de la mémoire générationnelle, coûte 1 PV)
- Corax (peut se transformer à volonté en humain, corbeau ou humain à tête de corbeau. Sous forme corbeau, les vêtements tombent, et le moindre dommage encaissé amène à 0 PV)
- Les ennemis ont -1 en sauvegarde contre mes sorts

COMBAT

Armes : mains nues (1d3 dégâts) ;
Armure :

SOUVENIRS & SORTS EN MÉMOIRE

1
2
3
4
5
6
7
8
9
10

OBJETS & SERVANTS

1 Parchemin de sort : Tarot de l'oubli. Matériel : un jeu de tarot. Coût : 1 PV. Rituel : battre le tarot pendant une nuit blanche. L'appliquer contre deux résidus corporels de la cible. Tirer un tarot, permet de lire un souvenir.
2 Parchemin de sort : Froid sorcier. Rituel : s'immerger dans l'eau glacée avec le sang d'une créature en récitant un souvenir haineux pendant trois heures. Effet : envoûte une personne ou un lieu : provoque un froid mortel
3 Outre en cuir, contient un liquide noir qui sent la putréfaction.
4 Bouteille avec un liquide ambré qui contient des insectes morts.
5 Un champignon blanc qui émet des germes
6
7
8
9
10

ÉCORCE

Notre monde a été envahi et détruit par la forêt.
Tu survis dans ce bourbier, amnésique, au milieu des bêtes et des monstres.

FEUILLE DE PERSONNAGE

Nom :

Description :

Espèce: Humanité

Penchant : Ambivalence

Malédiction : Tuerie

Force : Insensible à la religion

Handicap : Manque de jugeotte

État :

0 Aux abois

- possibilité d'avoir un flachebacque ou un réflexe de vétéran (coûte 1 PV)

0 Au supplice

- possibilité de repasser aux abois en échange d'un pétage de câble

CARACTÉRISTIQUES (modificateur)

VIANDE : 10

OS : 9

NERFS: 9

CRÂNE : 5 -1

TRIPES : 10

GUEULE : 8

Points de vie

Max : 3

Actuel :

TRAITS DISTINCTIFS

-

COMBAT

Armes : mains nues (1d3 dégâts) ; serre de corbeau (1d3 dégâts)
Armure :

SOUVENIRS & SORTS EN MÉMOIRE

1
2
3
4
5
6
7
8
9
10

OBJETS & SERVANTS

1 Arme : une serre de corbeau (1d3 dégâts, semble porter la marque du malheur)
2 Un mortier contenant de la sève noire
3 Une bouteille de whisky qui-aurait-pu-être
4 masque vénitien au nez tranché
5 sac de charbon de bois
6
7
8
9
10

ÉCORCE

Notre monde a été envahi et détruit par la forêt.
Tu survis dans ce bourbier, amnésique, au milieu des bêtes et des monstres.

FEUILLE DE PERSONNAGE

Nom :

Description :

Espèce: Humanité

Penchant : Ordre

Malédiction : Idolâtrie

Force : ouïe très développée

Handicap : hémophile

État :

0 Aux abois

- possibilité d'avoir un flachebacque ou un réflexe de vétéran (coûte 1 PV)

0 Au supplice

- possibilité de repasser aux abois en échange d'un pétage de câble

CARACTÉRISTIQUES (modificateur)

VIANDE : 10

OS : 12

NERFS: 14

CRÂNE : 13

TRIPES : 15 +1

GUEULE : 8

Points de vie

Max :

Actuel :

TRAITS DISTINCTIFS

- Les ennemis ont -1 en sauvegarde contre mes rituels

COMBAT

Armes : mains nues (1d3 dégâts) ;
Armure :

SOUVENIRS & SORTS EN MÉMOIRE

1 Rituel : repousser les morts-vivants
2 Rituel : Exorcisme chrétien : permet de chasser le démon d'un être (coûte 1 PV / dé de vie du démon). Nécessite flagellation et prière (coûte 1 PV)
4
5
6
7
8
9
10

OBJETS & SERVANTS

1 quinze caps
2 trois bras humanoïdes
3 tronçonneuse (sans essence)
4 Un scalp de beaux cheveux dorés
5
6
7
8
9
10